DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

TFS-PCD

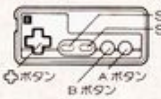
PACHICOM
パチコン

※このゲームは、片面ソフトです。

ご注意
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

1.コントローラーの操作方法

●IIコントローラー



※IIコントローラーも使用できます。

●✛ボタン
✛ボタンの**左右**でハンドルを回し、玉を打ち出すパワーを調整します。また、パチンコ台を選択できるセレクト・モードでは、✛ボタンの**上下**で1台づつ、**左右**で10台づつ台が変化します。

●Aボタン
Aボタンを押すと玉が打ち出されます。

●Bボタン
セレクト・モードでBボタンを押すと、**釘の拡大画面**が表示されます。もう一度押すとパチンコ台表示にもどります。

●SELECTボタン
GAME A·B、SELECT A·Bを選択します。

●STARTボタン
押すとゲームがスタートします。また、ゲーム中に押すと、**ポーズ状態**となります。もう一度押すとゲームが再開されます。

2.遊び方

●GAME A(打止め有り)
3,000個を出して**打止め**にするまでの時間を競う、**タイム・トライアル・ゲーム**。パチンコ台は、コンピュータが選択します。
(制限時間60分)

●GAME B(打止め無し)
10分間の制限時間内に何個の玉を出すかを競う、**個数トライアル・ゲーム**。パチンコ台は、コンピュータが選択します。

●SELECT A
GAME Aと同様の**タイム・トライアル・ゲーム**。釘の**拡大画面**により、パチンコ台を**自由に選択**できます。

●SELECT B
GAME Bと同様の**個数トライアル・ゲーム**。釘の**拡大画面**により、パチンコ台を**自由に選択**できます。

※SELECTボタンを押して○を移動させます。

3.パチンコ台の説明

●プラボー10(スロット型)(001～180番台)

●デジタル・ドラム
(デジタル数字、キャラクター)

●入賞表示ウインドー

●チェッカー(中央、左右肩口)

●大口アタッカー

●中央チェッカー、左右肩口チェッカーのいずれかに玉が入賞する(入る)と、デジタル・ドラムが回転します。

●末尾7のパチンコ台(007…177番台の15台)は、デジタル数字が**キャラクター**の**スロット・マシン・タイプ**となっており、一味違ったプラボー10を楽しめます。

●デジタル・ドラムは、約5秒後に左側からストップします。また✛ボタンの**上下**を押すと、**タッチキー機能**が働き、すぐにデジタル・ドラムが左側からストップします。

●チェッカーへの入賞の記憶は**4個**までで、入賞表示ウインドーに表示されます。また、4個以上の入賞は記憶されません。

●入賞すると**13個**の玉がスコアに加算されます。

●大当たりの組合せ(奇数並び)
●1·1·1、3·3·3、5·5·5、7·7·7、9·9·9の5種類です。

●大口アタッカーが**30秒間**、または大口アタッカーの両サイド部分に**10個**入賞するまで開きっぱなしとなります。両サイド部分への入賞個数は、入賞表示ウインドーの下に表示されます。

●大当たりは、この動作を**10回**繰り返し、その回数はデジタル・ドラムの中央に0から9で表示されます。

●大当りの30秒の間に、大口アタッカーの中央部分に**1個**以上入賞しないと大当りは解除されます。

●中当たりの組合せ
0·0·0、1·1·0、1·1·2、2·2·2、3·3·2、3·3·4、4·4·4、5·5·4、5·5·6、6·6·6、7·7·6、7·7·8、8·8·8、9·9·8、9·9·0の15種類で大口アタッカーが**6秒間**開きます。

●キャラクター・タイプのプラボー10
●デジタル数字1～0にそれぞれのキャラクターが対応しています。

1=グー	2=チェリー	3=チョキ
4=パイナップル	5=バー	6=リンゴ
7=星	8=オレンジ	9=ハート
0=スイカ		

●キングタイガー(飛行機型)(181～370番台)

●飛行機のハネ(黄)

●Vゾーン(中央、サイド)

●チェッカー(中央、サイド)

●下段サイドチェッカー(1)に入賞すると、中央の飛行機のハネ(黄)が**0.5秒間1回**開きます。

●中央チェッカー(2)に入賞すると、飛行機のハネが**0.8秒間2回**開きます。

●開いたハネを伝って中央のVゾーンに玉が入ると、飛行機のハネは**29秒間**に連続**18回**開閉し、このハネの開閉の間にさらに中央Vゾーンに玉が入ると、その時点から18回ハネの開閉が繰り返されます。この繰り返しは8回までで、飛行機の上に0から7までの数字で表示されます。

●ただし、ハネの開閉の間にVゾーンの左右の**サイド穴**に**9個以上**玉が入った場合、ハネの開閉はその時点で解除されてしまいます。

●入賞すると**13個**の玉がスコアに加算されます。

4.操作方法

●GAME A(打止め有り、タイム・トライアル・ゲーム)
●GAME Aにセットし、STARTボタンが押されると、コンピュータがパチンコ台を選択し、ゲームがスタートします。
●✛ボタンの**左右**でハンドルを動かし、玉を打ち出すパワーを調整します。Aボタンを押すと玉が打ち出され、タイムがスタートします。
●3,000個の玉をいかに早く出すかの**タイム・トライアル・ゲーム**です。タイム表示は、0秒から始まり打止めにするまでのタイムが表示され、TOP3表示に打止めタイムが表示されます。持玉は、**100個**からスタートします。

●GAME B(打止め無し、個数トライアル・ゲーム)
●GAME Bにセットし、STARTボタンが押されると、コンピュータがパチンコ台を選択し、ゲームがスタートします。
●✛ボタンの**左右**でハンドルを動かし、玉を打ち出すパワーを調整します。Aボタンを押すと玉が打ち出され、タイムがスタートします。
●**10分間**に何個の玉を出すかの**個数トライアル・ゲーム**です。個数表示は、持玉100個からスタートして10分間で出した玉数がスコアとして表示され、TOP3に個数が表示されます。
※ハンドルのパワーは時々に弱くなりますので時々パワーを調整してください。

●表示説明

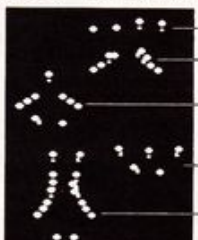
※TIME表示は、それぞれ分、秒、フレームで表示されます。

※TOP3は、電源を切るとクリアーされてしまいます。

●SELECT A(打止め有り、台選択・釘拡大画面)
●SELECT Aにセットし、STARTボタンを押してください。
●パチンコ台が表示され、Bボタンを押すと主な入賞役の**釘拡大画面**が表示されます。もう一度Bボタンを押すとそのパチンコ台表示にもどります。
●パチンコ台の移動は、✛ボタンの**上下**で1台づつ、**左右**で10台づつ変化しますので、Bボタンで釘の状態を見ながら好みのパチンコ台を選び、STARTボタンを押してください。
●あとは、GAME Aと同様の操作で、**タイム・トライアル**に挑戦してください。

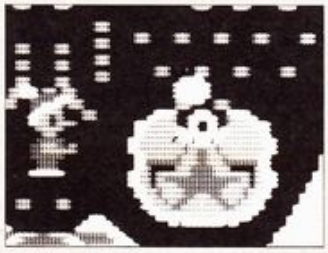
●SELECT B(打止め無し、台選択・釘拡大画面)
●SELECT Bにセットし、STARTボタンを押してください。
●パチンコ台が表示され、Bボタンを押すと主な入賞役の**釘拡大画面**が表示されます。もう一度Bボタンを押すとそのパチンコ台表示にもどります。
●パチンコ台の移動は、✛ボタンの**上下**で1台づつ、**左右**で10台づつ変化しますので、Bボタンで釘の状態を見ながら好みのパチンコ台を選び、STARTボタンを押してください。
●あとは、GAME Bと同様の操作で、**個数トライアル**に挑戦してください。

●プラボー10の釘拡大画面の一例



●キングタイガーの釘拡大画面の一例

5.玉づまり



●プレイ中にパチンコ玉が釘の間につまることがあります。
●ブラボー10では大口アタッカー、キングタイガーでは中央チェッカー部分に**アカボー君**が登場しますので✥ボタンでアカボー君を操作して玉にタッチしてください。そして、大口アタッカーが中央チェッカー部分に引き返してください。スコアに50点が加算されます。
●この操作はスピーディーに"タイム（時間）は、非情にも止まることなく過ぎて行きます。

6.ボーナス・ラウンド

●GAME A、SELECT Aを選択した場合には、3,000個を出して**打止め**にすることで、GAME B、SELECT Bを選択した場合には、**3,000個以上**をクリアーすることでボーナス・ラウンドにチャレンジできます。両方共、**60秒間**が勝負です。
●GAME A、SELECT Aでは、ボーナス・ラウンドがスタートしてから**店長さん**の下の入賞役に玉が入るまでのタイムが勝負です。これまでの打ち止め時間から、ボーナス・ラウンドの残り時間が差し引かれ、最終スコアとなります。
●GAME B、SELECT Bでは、60秒間にキャラクターの下にある入賞役に何個玉を入れるかが勝負です。
キャラクターと得点は下図のとおりです。

7.ワンポイント・アドバイス

●出玉率の高いパチンコ台でもご用心!!　出る、出ないはハンドルの調整次第!!
●200%、160%、120%、80%、10%の5段階の出玉率を001、002、003、005、006の5台のパチンコ台にインプットしています。キミに当てられるかな?
●スペシャル台（開放台）が240台のうち10台かくされています。
さあ、さがし出すのはキミの腕と釘次第!!

●このプログラム、及び取扱説明書の内容の一部、または全部を当社に無断で複製することは、著作権法上、禁止されています。又、権利者の許諾なく興行業に使用することを禁じます。

●品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不良がありましたら新しい製品とお取り替えいたします。それ以外の責任はご容赦下さい。

●製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

テーマ曲作曲：丸山 恵市

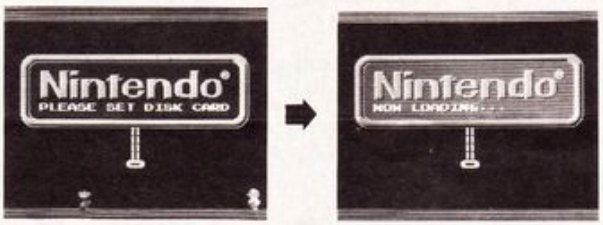
東芝EMI株式会社 第II営業部
〒110 東京都台東区上野7-2-9
TEL.03(847)1494

© 1985 TOSHIBA EMI/J.P.M.

ゲームを始める前に カードを正しくセットしよう

ディスクシステムでゲームを起動しよう

まず、ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し本体をONにします。すると左下のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセットしましょう！　うまく画面が出ないときには、接続を確認してください。



右上の"NOW LOADING…"という画面が出たあと、しばらくすると、下のような画面が出てきます。もし出ずに"A,B SIDE ERR.07"という表示が出たときは、ディスクカードを取り出し、SIDE A,Bをもう一度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットしなおしてください。

ディスクドライブの赤ランプがついているときEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに触れないように。ディスクシステムの説明書もよく読みましょう。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

エラーメッセージ	内容または対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。)
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A,B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21 ERR.22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23 ERR.24 ERR.25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 ERR.29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

＊ERR.20〜40の主な原因
- ○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
- ○ディスクカードの信号が消えている。
- ○ディスクドライブのヘッドが汚れている。

……最寄りの任天堂へご相談ください。